BIONIC COMMANDO · KLONOA · SACRED 2 · GRAND SLAM TENNIS



TERMINATOR SALVATION







Eres John Connor, un luchador de la resistencia en la post-apocalíptica Los Ángeles. Lidera a tu equipo de leales soldados en una desesperada batalla por sobrevivir a las poderosas fuerzas de Skynet y sus letales Terminators.

Vive el comienzo del fín en esta precuela de la nueva película Terminator Salvation.

www.TerminatorSalvationTheGame.com









PLAYSTATION 3















JUNIO 2009



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé, Diego Acedo
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, Ana Martínez,
William van Dijk, Nexus
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Leo Rey
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.



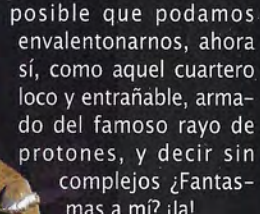
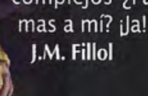
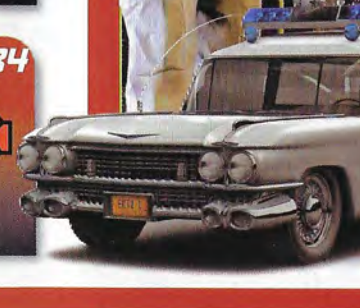



Índice ...
... POR JUEGOS

La llave virtual

Es cierto que el paso del tiempo es elemento sustancial para alimentar leyendas y levantar mitos. Cuando se trata de una película, la "tradición oral" también actúa y si además va acompañada de una canción pegadiza, canturreada por muchos, el apego o afecto es mayor. Así hablamos de filmes míticos e incluso elevamos su consideración cuando los denominamos "de culto". Los que amamos además del cine el arte de los videojuegos, buscamos permanentemente la simbiosis. De tal modo que si el cine lo permite, aquello que nos fascinó de una forma en la gran pantalla queremos que de otra manera nos siga entusiasmando a través de las consolas. Si encima es una película que marcó una generación, se da rienda suelta a una ilusión. Acaso ¿quién no ha deseado alguna vez encarnar a su héroe, a Indy o a Batman? El videojuego es el medio más cercano a esa ilusión porque es capaz de reproducir las acciones de tu personaje favorito. Por eso es gratificante la reentré en la escena virtual de «Los Cazafantasmas». La película ideada por los inefables Dan Aykroid y Harold Ramis en 1984 nunca fue adecuadamente tratada como videojuego y había una deuda que por fin se salda, para gozo de muchísimos adeptos al equipo de investigadores y eliminadores paranormales. Las next gen han hecho posible que podamos envalentonarnos, ahora sí, como aquel cuartero loco y entrañable, armado del famoso rayo de protones, y decir sin complejos ¡Fantasmas a mí? ¡Ja!

J.M. Fillol

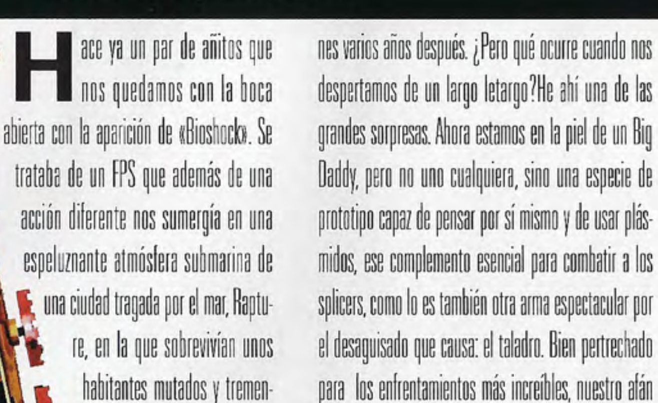


BIOSHOCK 2

Saldrá en otoño para las consolas PS3 y Xbox 360



Hace ya un par de añitos que nos quedamos con la boca abierta con la aparición de «Bioshock». Se trataba de un FPS que además de una acción diferente nos sumergía en una espeluznante atmósfera submarina de una ciudad tragada por el mar, Rapture, en la que sobrevivían unos habitantes mutados y tremendamente feroces, los splicers. Una de las características del juego es que había que tomar difíciles decisiones morales, y eso lo hacía más apasionante. En la secuela tendremos que tomar esas complejas decisiones varios años después. ¿Pero qué ocurre cuando nos despertamos de un largo letargo?He ahí una de las grandes sorpresas. Ahora estamos en la piel de un Big Daddy, pero no uno cualquiera, sino una especie de prototipo capaz de pensar por sí mismo y de usar plásmidos, ese complemento esencial para combatir a los splicers, como lo es también otra arma espectacular por el desaguisado que causa: el taladro. Bien pertrechado para los enfrentamientos más increíbles, nuestro afán de exploración se ve también multiplicado al poder salir al exterior y hacer un periplo submarino apasionante entorno a Rapture. Un momento para interactuar con el mar de una forma distinta, teniendo el gran espacio marino un papel protagónico y del que nos quedaremos extasiados por su presentación visual. Un lujo.



Más interacción

Y si importante es la interacción con el mar, crucial será hacerlo con las inquietantes Little Sister, obligado equipaje que a nuestras espaldas cargaremos para que nos conduzcan al necesario Adam, que nos permite desarrollar nuestro personaje y alterar sus capacidades genéticas. Por supuesto que el camino no estará lleno de rosas, habrá que resolver puzzles y contra los continuos ataques establecer estrategias en las que explotemos al máximo nuestro armamento, como crear trampas y círculos de fuego. ¿Y cuando aparezca la Big Sister, qué? Ejem, eso es harina de otro costal que ya desvelaremos.



Elaborada por un equipo de psicológos

UNA GUÍA POKÉMON PARA PADRES



El equipo de psicólogos del Centro Biem de Madrid ha creado una Guía de Pokémon para todos los padres. En ella explican las claves para que cualquiera pueda entender e implicarse con sus hijos en la saga infantil de videojuegos más vendida de España que cumple diez años. El planteamiento de este grupo de psicólogos especializados en el ámbito familiar es empezar perdiéndole el miedo al lenguaje y disfrutar con los hijos de una experiencia lúdica nueva. "El videojuego aparece antes o después en la vida del niño, luego será mejor acercarnos a él en lugar de prohibirlo. La idea de nuestra guía es dar pistas a los padres de qué puede significar Pokémon en la vida de su hijo", explica Rocío Ramos-Pau Torres, directora de ese centro. ¿En qué puede ayudar la guía del universo Pokémon? Como ayuda para establecer un hobby en común que permita pasar tiempo con tus hijos o una herramienta para estimular el aprendizaje del niño. Se puede descargar en: http://www.nintendo.es; http://www.pokemon-platino.es/; http://www.guiasnintendo.com.

Próximamente en Nintendo DS

LEGO BATTLES

El título para Nintendo DS «Lego Battles» saldrá próximamente al mercado y poco a poco Warner Bros va desvelando más novedades sobre este juego. Los jugadores podrán disfrutar del universo LEGO en los diferentes escenarios basados en las tres líneas clásicas del juego (Espacio, Edad Media y Piratas) construyendo sus propios equipos e imperios para después acudir a la batalla contra los adversarios por tierra, mar y el espacio exterior.

En el modo historia, los jugadores tendrán la posibilidad de crear y personalizar tanto su ejército como sus bases. Con seis historias diferentes para desbloquear los jugadores deberán estar preparados para la acción realizando las construcciones necesarias para la supervivencia de sus batallones. Ya sea en solitario o en modo multijugador wireless de hasta tres jugadores, caballeros, magos, piratas y alienígenas, coincidirán en el universo mágico de «Lego Battles».



Ya a la a venta

EA SPORTS ACTIVE

Qué mejor manera de empezar la operación bikini que poniéndote en forma y adelgazar esos kilitos de más con el último juego de EA Sports para Wii. Estuvimos en la presentación del videojuego muy bien acompañados. El periodista Jaime Cantizano y la ex Miss España Elisabeth Reyes sudaron la gota gorda con «EA Sports Active», en venta desde el pasado 21 de mayo. Y es que en el salón de tu casa, y en tan sólo 20 minutos, mejorarás tu estado de forma. El juego cuenta con 25 ejercicios y 8 deportes. Elije el que más te apetezca: patinaje, remo, sentadillas... Eso sí, hay que echarle ganas. Un entrenador personal seguirá cada uno de tus movimientos, te dirá si lo estás haciendo correctamente y te animará en tu propósito. Obtén un tipo de envidia en sólo 30 días trabajando el tren inferior colocándote en la pierna una cinta elástica ajustable diseñada específicamente para colocar el mando Nunchuk de Wii, y el superior mientras haces ejercicios con una banda elástica. Además, a medida que vayas ejercitándote, ¡verás en la pantalla las calorías que vas quemando!





Nuevas y mejores emociones

LAST HOPE

Imagina que eres la única esperanza para la humanidad. Supón que tras la Tercera Guerra Mundial, apenas unos pocos sobrevivieron, todo quedó arrasado y tú eres el encargado de comprobar si en otro planeta hay vida. Así que coge los mandos de tu Xbox 360 y cumple con tu misión. En «Star Ocean: The Last Hope», formarás parte del equipo especial Fuerza de Reconocimiento Espacial (SRF). A bordo de la nave Calnus viajarás con Edge Maverick y el resto de su tripulación: Reimi Saionji, Faize Sheifa Beleth, Lymle Lemuri Phi y el científico transformado en Cyborg Bacchus D-79, para investigar el espacio. ¡Déjate llevar por una animación 3D de gran calidad y elige convertirte en hasta 4 personajes a tu antojo en las luchas a tiempo real! Y es que los combates de esta saga han evolucionado. Si en «Star Ocean: Till the End of Time» sólo 3 personajes podían pelar simultáneamente, ¡ahora son 4! Y en pleno combate podrás dejar a uno en reserva y escoger las combinaciones de golpes cuando quieras. Además, ¡prepárate para experimentar con el nuevo Sistema Blindside!

BREVES

Pirates of the Caribbean

Disney Interactive prepara «Pirates of the Caribbean: Armada of the Damne», que tiene prevista su aparición en otoño de 2010 en consolas de nueva generación. Contará una experiencia antes de la trilogía cinematográfica.

Concurso Buzz

Daniel Bautista, del PP, se impuso al resto de concursantes de PSOE, IU, UPyD y Libertas-Ciudadanos jugando a «Buzz! ¿Qué sabes de tu país?». El candidato popular contestó preguntas de geografía, deporte, música e historia.

Star Wars Battlefront

Elite Squadron ofrece una novedosa perspectiva del clásico estilo de juego de «Star Wars Battlefront», con nuevos niveles de interacción y diversión nunca vistos en las consolas portátiles. Saldrá en otoño para DS y PSP.

Zune llega a Xbox Live

Microsoft ha anunciado la llegada de Zune, su servicio de música y entretenimiento digital, a nuevas plataformas y países. Zune extenderá su servicio de vídeo hasta Europa a través de Xbox Live este otoño. Este lanzamiento supone un importante paso adelante en la estrategia de Zune y permitirá a los más de 17 millones de usuarios de Xbox Live conocer esta marca.

TOP TEN VENTAS





1. **Pokémon Platino** — NDS
2. **Wii Fit** — Wii
3. **Mario Kart+Wii Wheel** — Wii
4. **Hannah Montana La Película** — NDS
5. **FIFA 09** — PSP
6. **Super Mario Galaxy** — Wii
7. **Active Personal Trainer** — Wii
8. **New Super Mario Bros** — NDS
9. **Virtua Tennis 2009** — PS3
10. **PES 9** — PS3

Con un mando skateboard con sensor

TONY HAWK: RIDE

Prepárate para vivir el mundo del skateboard como nunca lo habías hecho antes gracias a «Tony Hawk: Ride» Por primera vez podrás jugar usando un innovador mando de skateboard con sensor de movimiento que te ofrecerá una libertad incomparable. Este título aúna diversión para traerte la franquicia de juegos de deporte y acción número 1 en ventas, con tecnología de última generación que satisfará a los fans más acérrimos y una accesibilidad que atraerá a los jugadores ocasionales. "Este es el juego que siempre he querido hacer", ha declarado Tony Hawk, que se ha involucrado activamente en el proyecto. "Jugar con el mando de skateboard convierte este juego en algo completamente diferente, y me emociona pensar que mucha gente va a poder experimentar el skateboard con un realismo total". «Tony Hawk: Rider» cuenta con un mando inalámbrico de skateboard que se ha desarrollado a la vez que el juego para ofrecer una experiencia dinámica. Este intuitivo mando combina acelerómetros y sensores de movimiento para que el jugador controle físicamente sus acciones. Los movimientos y gestos que ejecute sobre el mando de skateboard se transformarán en impresionantes trucos en el juego. Sin necesidad de complicadas combinaciones de botones y mandos analógicos, cualquier jugador podrá vivir la experiencia del skate con tan solo subirse a la tabla.



THE CONDUIT



La Wii sigue quitándose el sambenito familiar y "sport Billy" con títulos como éste, que se adentran en las procelosas aguas del FPS, género no excesivamente explorado en la consola de Nintendo. Pero cuando se ponen, desde luego que la cosa es para atarse los machos y cinturones de seguridad. Aquí, High Voltage Software nos presenta un título que vuelve a aprovechar el filón de invasión alien metropolitana. Y nada menos que la capital de Estados Unidos, así que ándate con ojo, Obama, que igual te vuelves blanco del susto. Así, el argumento se centra en Washington DC, ciudad que se ve sorprendida por varios fenómenos extraños que provocan una gran tensión a nivel local y nacional. John Adams, el enigmático líder de una organización secreta llamada The Trust, se da cuenta de que la capital del país está sufriendo el ataque de una raza alienígena conocida como Drudge. Para encontrar cuanto antes el origen del ataque, contrata a un antiguo agente del servicio secreto, cuyo nombre en clave es Mr. Ford, pero las respuestas que este encuentra no eran las que esperaban. Amparándose en un motor gráfico que no tiene nada que envidiar al de los títulos más celebrados de la Wii, «The Conduit» apoya su artillería en sus escenarios 3D, dotados de un alto nivel de detalle utilizando un sistema dinámico de control únicamente posible en la consola de Nintendo. Interesantes detalles visuales como mapas dinámicos de reflexiones, agua interactiva con reflexiones en tiempo real, y una combinación de cuatro texturas que contiene color, brillo y mapas de altura consiguen que la experiencia terrorífica sea de altura. Porque, por supuesto, los monstruos alienígenas también están nacidos para provocar escalofríos etiqueta negra. Y, encima, con una IA que les permite cubrirse e idear tácticas de ataque. Un argumento lleno de giros argumentales y sorpresas y una sensación de adrenalina pura y dura le dan caña a un juego que promete emociones muy fuertes. Veremos si

OJO DE LINCE

Nada menos que catorce tipos de enemigos diferentes tendremos en el juego divididos en extraterrestres y también humanos, como científicos y militares), así que el arsenal tiene que estar a la altura: dieciocho armas disponibles, entre ellas cinco humanas (pistolas, ametralladoras, rifles...), tres de tipo "trust", cuatro "drudge", tres granadas y tres "prototipos experimentales"). Además, podremos usar el innovador sistema de disparo aprovechando los mandos de la Wii y, de postre, el dispositivo "Ojo que todo lo ve" (ASE) para descubrir objetos y enemigos ocultos y así poder resolver los misterios en profundidad.

TODOS CONTRA TODOS

Quizá el elemento más importante del juego sea su modo multijugador, toda una apuesta en una consola como la Wii y que se avecina como el plato fuerte del título. Y es que "The Conduit" es el primer título que consigue conectar a doce usuarios de forma completamente configurable y sin ralentizaciones ni gaitas. Además, nos permite dar caña a una serie de modos de juego (doce más uno nada menos) de lo más adictivos, sobre todo el "todos contra todos", donde deberemos derribar enemigos en veinte minutos.

Compañía: SEGA **Género:** Shooter **Lanzamiento:** Junio **Cibercontacto:** www.sega.es **Plataformas:** PS3, Xbox 360 +16

PS3/PS2

LOS CAZAFANTASMAS EL VIDEOJUEGO

Pásatelo bomba en esta cacería única, rememorando una película mítica. Y sobre todo recuerda una cosa: no cruces nunca los rayos.

Los Cazafantasmas tienen esa extraña propiedad de conseguir gustar a todo el mundo. Da igual que veas la película con tu prima pequeña o con tu tío-abuelo: nadie se va a dormir ni van a dejar de mirar la pantalla. Conseguir esto en videojuego, a día de hoy, es territorio exclusivo de Wii, pero el planteamiento de la adaptación de "Ghostbusters" a consolas es completamente distinto. Para empezar la historia está ambientada dos años después de los acontecimientos de la primera película. Por tanto, olvídate de tener una tercera parte argumental, aunque sabiendo que el guión corre a cargo de Dan Aykroyd y Harold Ramis, por lo menos estamos seguros de que nos vamos a reír en más de una ocasión.

Comenzamos la aventura cuando se nos ofrece la posibilidad de formar parte, como nuevo fichaje, del equipo de Ghostbusters. Después de que la ciudad de Nueva York vuelva a ser invadida por los fantasmas, sólo estos modernos mosqueteros pueden salvar a sus habitantes de una enorme amenaza. Normalmente, como novato que somos, tendremos a nuestro lado al resto del equipo, tanto dando consejos como ayudándonos a acabar con los seres de ultratumba. Sin embargo, de vez en cuando separarnos un poco de la "manada" y explorar por nuestra cuenta rincones del escenario puede proporcionarnos jugosos extras en forma de ítem o potenciador.

Calidad a raudales

En apartados gráficos, sorprende la calidad general que ha conseguido la primera adaptación decente del film de 1984. Es un shooter-aventura en tercera persona, sólo que en vez de armas balísticas utilizamos el carismático lanzador de protones... que tiene el inconveniente de que no se debe cruzar el haz que atrapa a los fantasmas con otro de iguales características. Estos rayos están tan bien hechos que superan a la película, que pese a tener cinco lustros a sus espaldas aguanta bien el paso del tiempo en efectos especiales. Los personajes están modelados muy detalladamente, y no cuesta ningún trabajo reconocer a Bill Murray ni a sus acompañantes, siempre divertidos y dispuestos a ayudar, aunque no se puede interactuar apenas con ellos. Son meros acompañantes. Eso sí, en la versión original cuentan con un doblaje sublime, proporcionado por los mismos actores que encarnaron a los personajes y que dota de muchísima credibilidad al conjunto. De hecho, no nos imaginamos que hubiera habido mucha diferencia entre una tercera parte cinematográfica y este mismo formato.

No es fácil decir que un videojuego es superior a la película en la que se basa. «X-Men Origins: Wolverine» es uno de los ejemplos más recientes, y si no fuera porque le tenemos mucho cariño al largometraje, con este «Cazafantasmas» pasaría lo mismo. Un imprescindible en el calendario



¿GHOSTBUSTERS 3?

No es fácil ver a actores de renombre jugándose los cuartos por sacar adelante proyectos de videojuegos. Vin Diesel con Riddick o Wheelman y Samuel L. Jackson han protagonizado estupendos ejemplos, pero un profesional de la comedia tan respetable como Dan Aykroyd parecía estar muy alejado del mundillo. Nada más alejado de la realidad, ya que el primer guión que presentó para rescatar del olvido a los Cazafantasmas era en realidad una idea de continuación cinematográfica. No consiguió el apoyo suficiente para llevarlo a la pantalla grande, pero sí logró reunir el dinero suficiente para sacar adelante un proyecto de videojuego. Y el resto, viendo el resultado de este magnífico juego, ya es leyenda.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

A FONDO



FICHA TÉCNICA

- Atari
- Acción/Aventura
- Junio
- 12+
- www.ghostbustersgame.com

GUÍA DE JUEGO

Como comentábamos al principio del análisis, el papel que tomas nada más empezar a jugar es el de... bueno, el de nadie. Durante la aventura eres un personaje anónimo que nunca habla, pero es una situación bastante graciosa porque Velkman (el personaje de Bill Murray) no quiere saber nada de ti ni de ningún otro novato "después de lo que le pasó al último tipo". Una vez metidos en faena, y puesto que la ciudad está ya amenazada por los no-muertos, se te ofrece un curso acelerado de "cazafantasmeo" cuando moquete (el entrañable fantasma símbolo de la serie) se escapa del cuartel general. Será entonces cuando aprendamos a capturar estos seres, siguiendo la sencilla secuencia de apuntar, disparar y atrapar. No es tan fácil como parece, y aunque los botones están bien distribuídos para simplificar el control gracias a los gatillos, la alternancia de los tipos de rayo pueden complicar la captura del espectro. Lo primero es debilitarlo con el haz de protones, luego mantenerlo quieto para poner, cerca de él, la trampa que lo recoge a salvo. Los más grandes, por supuesto, necesitan acciones drásticas, y la acción cambia de perspectiva cuando los enemigos son enormes, y si abusamos de nuestro arma se puede cortocircuitar.

¡LLAMA A SONY!

Como decía la canción original de la peli, había "algo raro en el vecindario" donde se programaba el juego. Retrasos, desmentidos, fotos prometedoras pero que se descartaban como reales... en fin, una serie de despropósitos para los que esperábamos ansiosos el juego. Pues bien, para dar carpetazo al asunto especulativo, después de que se confirmara el verano de 2009 como fecha de lanzamiento definitiva, Sony adquirió los derechos para mantener el juego en exclusiva para PlayStation durante 6 meses (el film, por cierto, también está producido por Sony). Una jugada maestra que todavía está por ver si ha merecido la pena, aunque viendo la calidad del título, no sería raro que amortizasen la inversión durante ese tiempo. Sólo encontramos una pega: que hayan tardado 25 años en hacer un juego a la altura de la película.

PS3/XBOX 360

TERMINATOR SALVATION

Las máquinas se cobran su venganza en un shooter con mucha historia.

Terminator dejó de ser un sustantivo para convertirse en una palabra de culto en 1991. Arnold Schwarzenegger se consagraba en el cine y "Terminator" pasó a formar parte de la cultura general gracias a su magnífica segunda parte. Ahora, en 2009, «Terminator Salvation» llega a la pantalla grande y a videojuegos con la misma pretensión pero sin el ya maduro actor. La versión interactiva, por su parte, cumple en su objetivo de añadir variedad y sobre todo profundidad a una historia tan compleja.

Todo empieza muy bien: un cuidadísimo diseño general de menús, fases en principio fieles a la historia, todo el reparto original (menos Christian Bale) involucrado en la versión consolera poniendo sus voces... hasta las pantallas de carga son atractivas, con un prototipo de Terminator modelado al detalle. Una vez en el fregao, los combates son intensos y con diferentes posibilidades de acción. No hay armas especialmente futuristas, pero esto también ayuda a la sensación de familiaridad con sus reacciones: recarga, capacidades de munición por cargador y potencia destructiva son cosas que hemos visto mil veces en otros juegos similares. Si hubiera que encuadrarlo, por cierto, dentro de un género, sería el de shooter estratégico durante la mayor parte del tiempo, ya que formamos parte de un escuadrón de élite que avanza entre las numerosas hordas-robot. Señalar, además, que la presencia de nuestros compañeros no es testimonial, ya que tienen buena puntería y reaccionan estupendamente a la hora de cubrirse y atacar.

Gracias a unos apartados técnicos notables y la variedad de situaciones, «Terminator Salvation» pasa con nota la siempre difícil prueba de adaptar a videojuego un largometraje con vocación de "blockbuster". No es «Gears of War», pero te valdrá para echar largas y entretenidas partidas.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■□□□□







Ficha técnica

- Warner
- Acción
- Mayo
- 16+
- http://terminatorsalvation.warnerbros.com

UNA HISTORIA DEL FUTURO

El argumento del juego es paralelo al de la película: dos años antes de los acontecimientos que describe el filme, John Connor, jefe de la resistencia humana frente a la amenaza de la supercomputadora Skynet, consigue reunir a un grupo de soldados que le acompañen en una lucha aparentemente destinada a fracasar. Durante el juego, nos ayudarán cubriéndonos mientras, por ejemplo, encontramos un puesto de francotirador elevado para terminar con algunos enemigos, y nosotros tendremos que devolverles el favor protegiéndoles en una espectacular misión donde hay que evitar que terminators-moto destruyan un autobús lleno de personal aliado. En definitiva, una ampliación de la historia original que se puede jugar (y disfrutar) sin haber visto la película.

A FONDO







Así es la Nueva Experiencia XBOX



¿Te gustan los juegos, el cine y estar con los amigos?

Xbox 360 te brinda un nuevo universo de posibilidades que te permiten disfrutar al máximo de tus hobbies favoritos.

Diviértete con tus amigos

Gracias al magnífico servicio online de Xbox 360 podrás **chatear y comunicarte con tus amigos** siempre que quieras. Y si encima, conectáis la cámara Xbox LIVE Vision* ¡podréis veros a través del televisor mientras habláis! Pero lo mejor es que la mayoría de los juegos incorporan modalidades online con las que podrás **compartir con tus amigos experiencias inolvidables.**

Personaliza tu avatar

La nueva interfaz de Xbox LIVE es más flexible y elegante que nunca y, encima, ¡puedes personalizarla a tu antojo!; porque podrás crear fácilmente un personaje que será **tu vivo retrato virtual...,** o el de quien tú quieras. Así, navegar por los diferentes menús resulta mucho más fácil y divertido.



Un catálogo insuperable

Más de 1.000 títulos diferentes, muchos de ellos exclusivos. Aventuras, Acción, Deportes, Música, Familiares... De todo y para todos. Y sólo con Xbox LIVE podrás descargarte **películas en alta definición**, **expansiones** para tus juegos favoritos o incluso **títulos exclusivos** a través del Bazar de Juegos online, ¡que además puedes probar gratuitamente antes de hacerte con ellos!

Para más información entra en www.xbox.es



¿Sabías que...?

- **Xbox LIVE tiene 2 modalidades de suscripción:**
  - **Xbox LIVE Silver (gratuita).**
  - **Xbox LIVE Gold (de pago).**
- **Xbox LIVE Gold te permite jugar online, obtener descuentos en tus juegos favoritos y descargarte contenido exclusivo ¡Sólo por 5€ al mes!**



Personaliza tu avatar con todas las opciones que puedas imaginar y utilízalo para jugar y comunicarte con tus amigos en Xbox LIVE

¿Todavía no te has conectado a Xbox LIVE?

Es tan sencillo como seguir estos 5 pasos:

1. **Escoge tu consola Xbox 360: Arcade, Pro o Elite.**
2. **Conéctate a internet por Wifi* o por cable Ethernet.**
3. **Escoge tu suscripción: Silver o Gold.**
4. **Crea tu avatar y encuentra a tus amigos para jugar o chatear.**
5. **Dirígete al Bazar Xbox LIVE y compra contenido con los Microsoft Points.**

2100 MICROSOFT POINTS LIVE

4200 MICROSOFT POINTS LIVE

*Accesorio no incluido, a la venta por separado.



Tus películas favoritas en alta definición

Podrás descargarte más de 250 películas a través del Bazar de Vídeo. Cada semana 5 estrenos en alta definición.



SACRED 2



Uno de los Action RPG occidentales de mayor prestigio por fin ve la luz en las next gen, ofreciendo a los aficionados la misma premisa que le hizo triunfar en PC: Acción, fantasía y toques de rol. Ascaron se ha decidido finalmente a atreverse a dar el salto a la sobremesa con la promesa de mejorar todo lo que convirtió al original en un clásico. «Sacred 2: The Fallen Angel» nos sumerge en el mundo de Ancaria, otrora un rico y poblado mundo multicultural que en la actualidad se encuentra sumido en las tinieblas debido a la extrema confianza de los Seraphims. Desde la oscuridad surge un universo repleto de monstruos que debemos aniquilar haciendo uso de diversos conjuros mágicos, armas y otras opciones que se atienen a las convenciones de los RPGs de acción. Y justo en medio de un mundo asolado por la maldad nos encontramos nosotros. Es nuestra decisión elegir si queremos hacer el Bien o el Mal, aspectos que no han variado un ápice en esta adaptación. Mismas unidades, misma historia: el único cambio visible radica en el entorno gráfico y en el sistema de control. Mientras que gráficamente da la talla con texturas nítidas, nuevos efectos de luz y diseños más definidos que en PC (sin alcanzar el nivel de los referentes del género), el control se resiente algo por las menores prestaciones que ofrece el pad respecto al ratón tradicional. Esta pega es la habitual que sufren los juegos de estrategia en consola, es decir, movimientos menos rápidos o dificultad en ejecutar ciertas acciones. Pero salvado este escollo, la adaptación es fidedigna al original, lo que nos llevará a poder disfrutar de más de 500 misiones, enfrentarnos a cientos de enemigos y gozar de la magia en varios modos multijugador.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

Ficha técnica

- Atari
- Rol
- Mayo
- 16+
- www.sacred2.com

CRIATURAS PARA TODOS LOS GUSTOS

▸ Las criaturas de «Sacred 2» se merecen un apartado exclusivo. Además de hacer uso de una Inteligencia Artificial que nos garantiza un mundo variado y en continua evolución, nos encontraremos con toda clase de ranas, lagartos, escarabajos gigantes, demonios, bichos y un largo etcétera de monstruos de todas las clases. Más de uno nos costará un suplicio si no encontramos la forma adecuada de hacer que muerda el polvo rápidamente. .

CONDUCCIÓN EXTREMA
ESCALA EXTREMA
CLIMA EXTREMO...

FUEL

75 VEHÍCULOS
190 DESAFÍOS
14.000 KM²
DE ENTORNOS ABIERTOS
MULTI JUGADOR ONLINE
70 TIPOS DE CARRERAS

"TIENE TODOS LOS INGREDIENTES PARA CONVERTIRSE EN UN NUEVO REFERENTE DENTRO DEL GÉNERO".



¡¡YA A LA VENTA!!













PS3/XBOX 360

UFC UNDISPUTED

A tortazo limpio. Esta es la mejor forma de describir la pasión que sienten los luchadores de «UFC 2009 Undisputed», ya que son incapaces de pensar más allá de la próxima acción que van a realizar.

Sin embargo existen muchas formas de afrontar un mismo deporte y eso es precisamente lo que este «UFC 2009» se empeña en demostrar por activa y por pasiva. Lejos de conformarse con ser el habitual título de combates, aquí viviéremos peleas realistas en las que se mezclan distintas aptitudes de cara a la lucha directa, sin apenas reglas salvo mantener la consciencia del rival, sin apuntar a los ojos y/o a las zonas más 'delicadas' del cuerpo humano.

Lo que nos encontramos en el título es una fiel representación de la realidad, con los principales luchadores del torneo presentes y una modalidad que reina por encima de cualquier otra; el modo carrera, donde será menester aumentar el nivel de nuestro luchador hasta alzarse como el mejor del mundo, eligiendo qué campeonatos preferimos disputar e incluso que luchadores preferimos batir para obtener más dinero y fama.

El aspecto técnico del juego hace que sintamos cada uno de los golpes que lanza nuestro oponente, buscando siempre el mayor grado de realismo posible, sin alcanzar el máximo nivel gráfico que hemos visto hasta la fecha. Más o menos lo mismo ocurre con el sonido, donde además de los habituales gemidos de los combatientes sólo podemos distinguir el clamor del público.

Nos hará falta para superar los combates más difíciles, sobre todo si tenemos en cuenta que este «UFC» es uno de los títulos de combate más exigentes de los últimos tiempos. Todo un reto para los aficionados de un género que cada día se supera a sí mismo.

FICHA TÉCNICA

- THQ
- Lucha
- Mayo
- 16+
- www.ufcundisputed.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

REALISMO PURO

Hay que olvidar las combinaciones imposibles, los ataques mágicos, todo. Aquí solo cuenta el golpe físico, la defensa es fundamental para no caer KO en el primer asalto, por lo que debemos controlar el ritmo de la partida en todo momento. Sacar un par de puñetazos puede ser la clave para ganar el combate o, por el contrario, para caer fulminados contra la lona. Atentos a la dificultad del título porque aquí los golpes duelen igual o más que en la vida real.

A FONDO


NINJA BLADE
TOKIO, SIGLO XXI,
SÓLO TÚ PUEDES EVITAR
LA EXTINCIÓN DE LA HUMANIDAD
Conviértete en el Maestro Ninja Ken Ogawa
y adéntrate en un espectacular juego de acción
que te dejará sin aliento.
Domina un gran arsenal de armas y habilidades
como la visión ninja, la velocidad sobrehumana
y los golpes mortales definitivos.
www.ninja-blade.com
attack!
16+
www.pegi.info
Microsoft
game studios
SÓLO EN
XBOX 360
FROMSOFTWARE
Jump in.
XBOX 360

BIONIC COMMANDO

Todos hemos soñado alguna vez con tener un brazo biónico. Sí, una extremidad robótica que nos permita soportar cualquier peso, destrozar muros independientemente del material con el que hayan sido elaborados e incluso, por qué no, tener algo que nos haga parecer más atractivos de cara a ligar con alguna que otra chica. El problema de Spencer, el protagonista de «Bionic Commando», es que siempre ha tenido que utilizar su brazo implantado para causar la destrucción, algo que una década atrás en el tiempo le acarreó permanecer en prisión una larga temporada.

Ahora es momento de volver a la acción por culpa de un extraño atentado terrorista que se sucede en la ciudad del héroe, circunstancia que GRIN ha querido aprovechar para recuperar la franquicia y llevarla a la sobremesa, esta vez en 3D. Como era de esperar nuestro objetivo es salvar al mundo de esta nueva amenaza cumpliendo misiones dispares en las que nos vemos obligados a realizar toda clase de piruetas imposibles con el fin de evitar ser liquidado por los enemigos.

Acción pura y dura, eso es lo que nos vamos a encontrar en un título que presume de una calidad gráfica a la altura de las expectativas, además de presumir de una jugabilidad muy lograda, que pese a no llegar al nivel de los principales exponentes del género se perfila como una experiencia divertida, ideal para pasar un rato descansando frente al televisor. El argumento nos traslada hacia un mundo futurista no tan desarrollado como podríamos desear, aunque igualmente válido parar asegurar ese gusanillo que nos impulsa a seguir jugando para conocer el desenlace de la historia. Un título muy interesante recomendado para los amantes de la acción.



FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Shooter
- Mayo
- 18+
- www.bioniccomando.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

MIL FORMAS DE DESTRUCCIÓN

Uno de los puntos más interesantes de «Bionic Commando» es la capacidad de Spencer de derrotar a los enemigos de una docena de maneras distintas, ya sea con su potente brazo biónico, bien por medio de armas a la vieja usanza e incluso con explosivos que no dejan ni rastro de la víctima en cuestión. Vale la pena experimentar en este campo para descubrir todo lo que el héroe de turno es capaz de ofrecer para descargar algo de adrenalina durante la partida.

PS2 /Wii

INDIANA JONES Y EL CETRO DE LOS REYES

Si tuvimos que esperar veinte años para ver en pantalla grande las nuevas (y geriátricas) aventuras de Jones, Indiana Jones, ¿qué son doce mesecillos más para poder disfrutar de sus hazañas en territorio consolero?

Aunque, como se puede comprobar desde el mismísimo título, este nuevo juego poco tiene que ver con la peliculilla de Spielberg, sino que se han liado a la cabeza una historia que engloba todos los elementos típicos del mítico arqueólogo. Estamos en 1939, y mientras el mundo se tambalea, Indy debe recorrer desde San Francisco a Chinatown, pasando por las exuberantes selvas de Panamá, para combatir contra sus despiadados enemigos y enfrentarse a su Némesis, Magnus Völler, para conseguir una reliquia de proporciones bíblicas: el bastón de Moisés.

Así, una de las claves del juego reside (igual que en la saga "Tomb Raider", claro) en sus exóticos escenarios, completamente interactivos en plan "hot set", en los que los tendremos que usar nuestro ingenio y audacia para darle leña al villano más o menos nazi. Todo, con ese suspense adrenalínico y taquicárdico típico de la saga, con los clásicos momentos al filo del abismo con templos que se derrumban o puentes que se despeñan, de los que nos libraremos con secuencias de puzzles "quick events". Muchos guiños a anteriores aventuras (la persecución de "En busca del arca perdida", la vagoneta del "Templo maldito" o la pelea de "La última cruzada") se añaden a los veinte objetos desbloqueables para coleccionistas. Y tampoco hay que olvidarse de los modos cooperativos, donde podremos pilotar biplanos, galopar a lomos de un elefante salvaje por las calles de Estambul o enfrascarnos en una batalla de tanques de las que hacen época. No si al final vamos a preferir el juego a la peli...

A LATIGAZO LIMPIO

Como queda patente, el principal atractivo de este título llega en su versión Wii, que nos da el gustazo de empuñar el WiiMote y el nunchaku como si fuese el látigo de Indy para realizar diversas actividades: desde luchar hasta resolver puzzles. Y es que el abanico de acciones disponibles es realmente amplio, incluyendo maniobras escapatorias o para desarmar al pistolero más gallito. Además, el sistema de manejo es de lo más intuitivo y sencillo, así que a darle al fuste con energía.



VALORACIÓN

- GRÁFICOS ■■■■□□
- JUGABILIDAD ■■■□□□
- SONIDO/FX ■■■□□□
- ORIGINALIDAD ■■■□□□

FICHA TÉCNICA

- Lucas Arts
- Acción/Aventura
- Junio
- 16+
- www.lucasarts.com



A FONDO



12+
www.pegi.info
PUNCH-OUT!!
TM
RECLAMA TU TÍTULO
Comienza el combate. Vuelve Punch-Out. ¡Ahora para Wii!
Enfréntate con viejos enemigos como King Hippo, Don Flamenco y Bear Hugger
o entra en el ring para poner a tus amigos contra las cuerdas. Con el Mando de Wii
y el Nunchuk harás morder la lona a más de uno. Y si prefieres jugar como en los viejos
tiempos, sólo tienes que girar el Mando de Wii y pulsar los botones 1 y 2.
Cualquiera que sea tu estilo, recuerda que cada oponente te desafiará en tres ocasiones
y tendrás que vencerles para conseguir un golpe aún más potente. Súbete al cuadrilátero con Little
Mac y derriba a tus contrincantes hasta llegar al combate final. El cinturón de campeón te espera.
Wii
PUNCH-OUT!!
12+
PAL Nintendo
Wii
Nintendo
www.nintendo.es

ROCK BAND UNPLUGGED





¿Una orquesta rockera sin instrumentos? En PSP es posible

Cuando por primera vez oímos que «Rock Band» iba a dar el salto a la pequeña portátil de Sony, todos los aficionados "hardcore" saltaron entre incrédulos y suspicaces. ¿Llevaría esta versión una mini-batería con sus baquetas? ¿Se utilizaría el pad digital como si fuera una púa y los botones como trastes? ¿Cómo se jugará con varios usuarios? La respuesta a todas estas preguntas es simplemente "no". «Unplugged» es un juego que sólo se puede practicar en solitario, no tiene multijugador. Tú eres la banda, y tocas todos los instrumentos saltando de uno a otro en un sencillo (y espectacular) interfaz. El control es muy básico, y evidentemente sólo cambia la dificultad según la canción que toquemos. Es decir: "Wonderwall", de Oasis, tiene todas las papeletas para conseguir un "perfect" en ejecución si lo comparamos, por ejemplo, con cualquier canción de Nirvana. Sorprendentemente, el esquema de distribución de los controles está muy bien adaptado a la plataforma, y consigue dar una sensación de fluidez y reto.

Técnicamente supone otra sorpresa. Después de una versión de calidad discutible de «Guitar Hero» para Nintendo DS, nadie puede acusar a «Rock Band Unplugged» de no haber puesto toda la carne en el asador. El resultado no tiene nada que envidiar a ninguna de las versiones de consolas superiores, y permite opciones de personalización interesantes. Además, respecto a PS3, 9 canciones se estrenan en esta adaptación de bolsillo. Todo un detalle.

Suena raro decir que un pack que apenas cabe en los maleteros de muchos coches como es la versión completa para consolas de sobremesa de «Rock Band», ahora te cabe en el bolsillo, pero es totalmente cierto. Llévate la música donde quieras, y sé tú el único y absoluto protagonista.

Ficha técnica

- EA
- Musical
- Junio
- 12+

www.es.ea.com

Valoración

- GRÁFICOS: ■■■■□□
- JUGABILIDAD: ■■■□□□
- SONIDO/FX: ■■■■■□
- ORIGINALIDAD: ■■□□□□

CARIÑO, HE ENCOGIDO A LOS INSTRUMENTIÑOS

La mayoría de las cosas que han convertido a «Rock Band» en un éxito las puedes encontrar calcadas en «Unplugged». Hablamos de esa sublime selección musical, que gracias al UMD suena con una calidad de CD impresionante. La ausencia de perifércios no pesa en el resultado final, ya que la presentación general y unos estupendos gráficos convierten en un desafío importante el hecho de tener que controlar todos los instrumentos durante una canción. Además, incluye la posibilidad de escuchar la música como reproductor musical, y seguramente no seas capaz de mantener quieta tu cabeza mientras escuchas temazos de los mejores grupos de rock. Quién diría que alguna vez los Jackson 5 iban a compartir cartel con Bon Jovi...

LOS MEJORES VIDEOJUEGOS EN TU MÓVIL

Aventuras con Los Simpson, emocionantes carreras en scalextric o probar tu inteligencia en concursos y puzzles. Es muy sencillo, sólo tienes que enviar un mensaje y disfrutarás de muchos juegos en tu móvil Vodafone.

¡Descárgatelo ya en tu móvil!



Tarzán

Encarna al Rey de la selva y haz feliz a la Sra. Tarzán. Encárgate de las tareas domésticas o ahuyenta peligrosos animales... ¡Hay más de 20 niveles fascinante en increíbles escenarios!
Envía **JUE TARZAN** al **22521**



Simpson 2

Juega con Homer, Bart, Lisa y Marge. Como en el episodio de la serie, los robots de Rasca y Pica han acabado con el parque temático de nuestra familia favorita. ¡Corre para salvarte!
Envía **JUE SIMPSON2** al **22521**

Gana una Xbox 360 Red Edition

Participa en el sorteo de 3 Xbox 360 Red Edition si te descargas alguno uno de los siguientes juegos: Cranium, Conecta 4, Trivial o Simpsons 2



¿Quién quiere ser Millonario?

Este concurso emitido en 55 países del mundo sigue de moda. Incorpora "El cambio" de cuarto comodín e introduce nuevas preguntas. ¡El gran desafío de ganar un millón, más difícil todavía!
Envía **JUE MILLONARIO10** al **22521**



Lemmings Tribes

Lo último en juegos de puzzles en tiempo real. Usa las habilidades de cada tribu para salvar a los Lemmings. Supera niveles de trampas, resuelve problemas y usa la lógica.
Envía **JUE LT** al **22521**



Conecta 4 y Hundir la Flota

Sendas adaptaciones a tu terminal de dos grandes clásicos juegos de mesa, a los que seguro alguna vez has jugado en tu libreta con tus amigos para distraerte de una clase tan aburrida.
Envía **JUE C4B** al **22521**



El Internado

¡Paula ha desaparecido! ¿Quién está involucrado? En ocho escenarios te enfrentarás a distintas pruebas que te darán pistas para resolver el misterio. ¡Están todos tus personajes favoritos!
Envía **JUE ELIN** al **22521**



Scalextric GT

Vuelve un clásico con 10 nuevas pistas y 8 coches GT. Conviértete en el campeón del modo torneo o reta a tus contrincantes en tus propias pistas montadas con el editor. ¡Vaya pasada!
Envía **JUE SCALEXTRIC** al **22521**



Monstruos VS. Alienígenas

Prepárate para capturar monstruos en este juego para móvil basado en el film. ¡Lidera una pandilla de monstruos y lucha contra los alienígenas invasores para salvar la Tierra!
Envía **JUE MCA** al **22521**

SMS gratuito. Precio de descarga: 4€ (4,64 € IVA incluido). Si el videojuego es touch, HD o censor: 5€ (5,8€ IVA incluido) Conexión a Vodafone live! no incluida.
Precio de conexión: 0,69€ (0.80€ IVA incluido)/5MB. Precios válidos en Península y Baleares. Más info. en www.vodafone.es/bases

INFAMOUS



FICHA TÉCNICA

- Sony
- Acción
- Junio
- 16+

www.infamousthegame.com



URBANISMO A TOPE

▶ Uno de los atractivos indudables de este juego es su enorme exploración urbana totalmente interactiva y que nos permite brincar, agarrarnos y cimbrear por fachadas, vigas, construcciones, ruinas y todo tipo de salientes y mobiliario urbano derruido. Así que las opciones serán literalmente infinitas, aunque el colega Zeke (y Trish, la novieta de Cole) también nos echa un cable con mini-tutoriales. Y es que cien misiones repartidas por tres enormes islas dan para mucho.











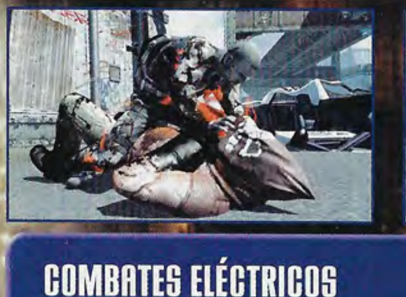
La PS3 se pone shakesperiana y se debate entre ser o no ser bondadoso. Aunque no hay que preocuparse por elegir comportarse como un canalla: todo tiene su recompensa, y aquí no hay otra que disfrutar de una de las mejores aventuras "sandbox" de la nueva generación. Todo un chute eléctrico

¿Qué diríais de un juego que arranca con toda una cita de Descartes, don René: "Las mentes más grandes son capaces tanto de los mayores vicios como de las mayores virtudes"? Pues que promete y tiene tomate, ¿no? Acostumbrados a que la cita más trascendente con que nos topamos en estos mundillos multimedias sobre el bien y el mal sea la del tío de Peter Parker hablando de poderes y responsabilidades. Claro que a la vuelta de la esquina tenemos otra que no es manca: "La compasión es el fundamento de toda moral", de un tal Schopenhauer. Tela. Y es que ambas sentencias son completamente claves para entender la filosofía de uno de los mejores juegos que ha pasado últimamente por la PS3: un "sandbox ético" salido del talento de los creadores de la galardonada saga «Sly Cooper», Sucker Punch. Y cuando hablamos de ético nos referimos al dilema de obrar bien o mal utilizando los superpoderes que nos encontraremos súbitamente. Algo nada nuevo pero que aquí se exprime de una forma de lo más excitante.

Argumento con enjundia

Ahí va el argumento: Cole MacGrath, un tipo normal y corriente, sale a entregar un paquete en la zona centro de Empire City. Cuando el paquete explosiona, devastando buena parte de la metrópolis, Cole está a punto de morir. Después de la explosión, estallan revueltas y la ciudad, dominada por poderosos criminales, se sume en el caos. El gobierno pone Empire City en cuarentena, y en televisión se empieza a vincular a Cole con la escena del crimen. Ahora Cole es buscado por la policía, pero también, y como resultado de la explosión, posee poderes extraordinarios para localizar al auténtico responsable del desaguisado. Así pues, tenemos a una "batería con patas", tal y como le llama su vacilón amigo y compañero de fatigas Zeke explorando grandes territorios devastados en pos de salvar la ciudad y sus habitantes de extrañas amenazas (la Hermandad del Rayo, los Primeros Hijos...) que iremos descubriendo misión a misión a lo largo de 30 generosas horas. Porque, no lo olvidemos, la mecánica del juego será la clásica de misiones principales, secundarias y "pedreas". Y en todas podremos desatar superpoderes que evolucionan y crecen según demostremos tendencias sádicas o reacciones benevolentes.

Para ello es esencial dominar el sistema de karma distribuido a través de seis niveles y que supervisa las acciones en todo momento, permitiéndote ver cómo percibe la gente de Empire City a Cole. Si somos angelitos, accederemos a los rangos de Guardián, Campeón o Héroe y si somos diablillos, nuestros galones serán Matón, Forajido o Infame. Todo esto se quedaría en agua de borrajas si el juego no contase con un excelente motor gráfico que, salvo alguna ralentización, nos proporciona una libertad de movimientos total a través de Empire City, pintada de una manera apocalíptica y con todo lujo de detalles. Hablando de detalles, ojo a las escenas tipo "cartoon" intercaladas entre reto y reto que inciden en el comportamiento épico de Cole. Lo dicho, un juego asombroso, divertido y, sobre todo, electrizante. Muy electrizante.



COMBATES ELÉCTRICOS

▸ Evidentemente, la tajada combativa es uno de los puntos fuertes de este juego. Y menudas batallas, amplificadas por los latigazos electrificados que pegaremos a enemigos como segadores, vagabundos y gente de mal vivir en general (con bastante IA, además). Encima, tendremos a los ciudadanos a nuestro favor o en contra según nos hayamos portado con ellos. Y ojo a los final bosses, pocos pero bien avenidos.





Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

GUÍA DE JUEGO



Un juego tan peculiar como este exige tener en cuenta una serie de variables que afectan al comportamiento de los habitantes de la ciudad y de las misiones que irán surgiendo según seamos buenos o malos. Una libertad de acción que se concreta en los puntos de experiencia a obtener según superemos misiones y que podremos canjear por superpoderes de diversa potencia según tres niveles. Poderes como granadas de tensión, relámpagos, explosiones... Para ejecutarlos, tendremos que apuntar con L1 y luego activar diversas acciones (X para la onda voltaica, R1 para el relámpago...). Aparte, con X daremos un supersalto y con el círculo nos agacharemos y otearemos el horizonte por si hay moros en la costa. Y para arrasar con todo, no hay nada como combinar un supersalto con una caída trueno mediante X más cuadrado. Por cierto, no olvides que la electricidad es un bien escaso, por lo que tendremos que recargar las pilas manteniendo pulsado L2. Aunque antes tendremos que localizar una fuente de energía con L3. Pero tranquilo que hay en cantidad porque otra cosa no, pero energía es lo que derrocha «Infamous».





PUNCH-OUT!!

A puñetazo limpio, así es como Nintendo revive una de sus licencias más clásicas en «Punch Out!», un juegazo como la copa de un pino.

Si hablamos de franquicias clásicas, «Punch-Out!» tiene que figurar entre las más importantes. Nintendo nos ha acostumbrado así a lo largo de la historia. Años después tras el último 'simulador' de boxeo propio, la serie deportiva vuelve a la palestra de la actualidad por medio de una adaptación que mantiene la carismática esencia de los originales, es decir, diversión pura y dura.

En esta ocasión controlamos a un joven boxeador que sueña con ascender hasta lo más alto de estrellato haciendo uso de sus habilidades innatas, además del duro entrenamiento al que le somete su entrenador a diario. Nuestro papel consiste en asegurar que todos los golpes que lanza dentro del ring vayan directos a donde más duele; la cara y el abdomen de los rivales.

Como de costumbre en «Punch-Out!», los enemigos contra los que nos enfrentamos cuentan con una personalidad muy marcada, tomando las costumbres más arraigadas del país del que proceden. En nuestro camino nos encontramos, por poner un ejemplo, con Don Flamenco, un español que enamorado de sí mismo nunca se cansa de lanzar puñetazos al ritmo de '¡Olé, toro!'. También con Super Macho Man, una de esas viejas glorias de Hollywood a las que les gusta demasiado lucirse en público. Recalcamos sus debilidades



Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

Ficha técnica

- Nintendo
- Deporte
- Mayo
- 12+
- www.nintendo.es

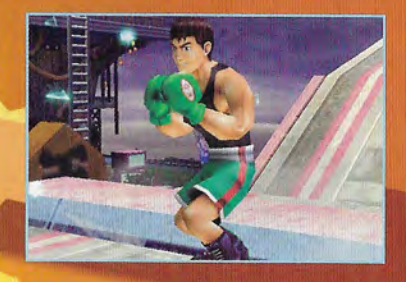
BUSCANDO EL PUNTO DÉBIL

Todos los boxeadores tienen su talón de Aquiles, ese punto más frágil al que debemos atacar para causar más daño. En «Punch-Out!» esta característica se amplifica al máximo. Hemos de buscar hasta la saciedad el momento idóneo para contraatacar en busca de una estrella que nos permita lanzar el ataque especial de Little Mac, indispensable para obtener la victoria en los combates más exigentes. A medida que avanzamos será más complicado encontrar la debilidad del rival, por lo que es aconsejable cargarnos de paciencia. Así también nos aseguramos salir ilesos del combate. Ya se sabe; a veces la mejor defensa es un buen ataque, aunque no siempre logremos el resultado deseado.

LOGROS PARA TODOS LOS GUSTOS



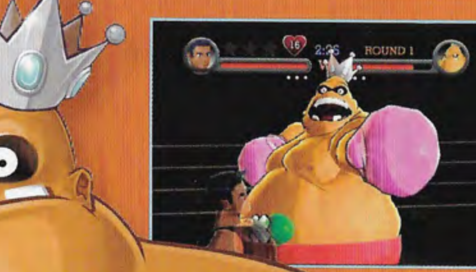
▶ Siguiendo la tendencia de las consolas de sobremesa, ya no hay juego que se escape de contar con logros, esas bonificaciones que obtenemos al cumplir determinados requisitos. Una vez hayamos batido a los boxeadores en un determinado circuito estos pasan a estar disponibles en el modo Exhibición. Cada uno cuenta con tres requisitos a cumplimentar para poder desbloquear todos los sonidos que emite a lo largo del combate. Ojo, nos costará bastante superar todas las exigencias que nos propone el juego, pero vale la pena intentarlo.

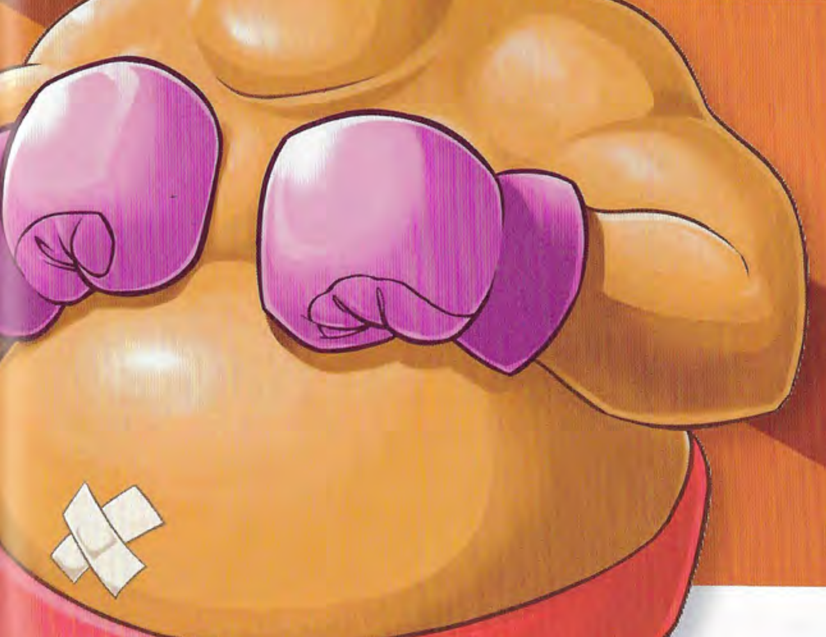












porque sólo gracias a ellas podremos vencerles sobre la lona. Los demás boxeadores nos superan en estatura, fuerza, energía y prácticamente en todo lo que no sea inteligencia. Y eso es justamente lo más entretenido de «Punch-Out!» en Wii, ya que lo que nos distingue del resto no es tanto nuestra habilidad como el uso que le demos al intelecto ante los 14 rivales que hemos de tumbar para alzarnos con el título de campeones.

Estupendo gancho

Una vez hayamos logrado obtener la victoria toca defender el campeonato frente a los mismos enemigos, sólo que esta vez con un nivel de dificultad mucho más pronunciado. En este punto Little Mac se verá obligado a utilizar su Golpe Estrella, un ataque especial con el que generalmente tumbamos al contrincante de un golpe al suelo. Si somos capaces de derribarle tres veces en un mismo round, habremos ganado. Si por el contrario el combate termina, será el árbitro el encargado de decidir quién se alza con la victoria.

No es difícil sentirse atraído por la estética del juego, perfectamente optimizada con el sentido del humor que despliegan los combates. Cada personaje cuenta con un diseño específico, un hecho que se refleja a la hora de lanzar cadenas de golpes, entre otros puntos a destacar. En cualquier caso es mejor comprobarlo de primera mano, sudando la gota gorda en cada combate como si fuese el último. Su capacidad de adicción os tumbará al primer puñetazo.

En «Punch-Out!» hay dos elementos que hemos de considerar indispensables para garantizar la victoria. El primero y más importante, detectar los puntos débiles de nuestro enemigo. El segundo, saber esquivar los golpes que lance el contrincante, ya que si no lo hacemos nuestro final generalmente pasa por caer rendidos en la lona. En ambos casos en fundamental conocer los golpes del rival, que siempre sigue un patrón predeterminado. Es mejor estudiar atentamente sus movimientos aunque ello implique tener que reiniciar un combate. Si conocemos el punto flaco del adversario lograremos obtener un Golpe Estrella lo suficientemente poderoso como para ganar un asalto de un solo golpe. Permaneced atentos a la estela rojiza que emana del boxeador para poder atacar en el mismo justo, así como a la dorada, que en la mayoría de ocasiones nos garantiza la obtención de una valiosa estrella. Tampoco debemos olvidar combinar golpes superiores con inferiores. Para realizar un directo a la cara debemos apuntar con el stick analógico del nunchuk hacia la parte superior, mientras que los golpes al abdomen son los que lanza Little Mac por defecto. No os preocupéis si os cuesta superar los primeros compases, «Punch-Out!» es un título que requiere mucha práctica.



Wii

KLONOA

En plena crisis de juegos plataformeros, llega a Wii un héroe "gran reserva" orejudo para dejar las cosas claras

Si viviste el gran boom de los videojuegos durante el principio de los años noventa, seguro que no tienes ninguna duda de qué género era el rey en los videojuegos. Hablamos de los títulos de plataformas, que con Sonic y Mario siempre a la cabeza y siempre enfrentados pasamos interminables horas. Según avanzaba la calidad técnica de las consolas, el género perdió peso, pero en 1999 Namco volvió a apostar por él creando «Klonoa», un juego sobresaliente que hacía un buen uso de las capacidades de PlayStation. Una década después, el orejudo protagonista vuelve a las consolas, y más concretamente a la que mejor encaja un juego de estas características: la Wii.

Aparecido en nuestro país simplemente como «Klonoa», el juego consiste en ir superando las coloristas tierras de Phantomile, curiosamente formadas a partir de los sueños de sus habitantes, todo hasta enfrentarnos a un misterioso ser que amenaza la pacífica existencia de esta tierra. Lo primero que llamará la atención es la calidad general que se respira en este mundo virtual. Planteado como un juego con movimiento en dos dimensiones, de vez en cuando podremos cambiar nuestra trayectoria con otros caminos que se cruzan o utilizar elementos del fondo para, por ejemplo, coger impulso en un salto. Todos los gráficos están realizados con dos ideas en mente: simplicidad y calidad. Si bien los personajes no están formados por millones de polígonos ni tienen texturas muy profundas, la plasticidad y calidad de animaciones sobresale mucho dentro de lo que es la tónica general para este tipo de juegos.

En caso de que tengas morriña de juegos sencillos, directos y con pedigrí, «Klonoa» cumple perfectamente con lo que estás esperando de un juego. Y además, sale por un precio reducido.

Ficha técnica

- Atari
- Plataformas
- Mayo
- 3+
- www.klonoagame.com

Modos extra

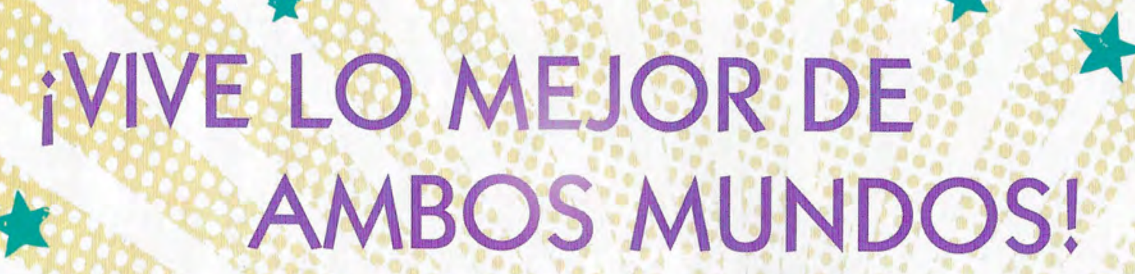
Además del reto personal que supone el hecho de pasarse un juego, en «Klonoa» tienes el aliciente de que vas a conseguir modos de juego extra al conseguirlo. Se trata de un Time Attack tan clásico y divertido como el resto del juego, así como ciertos trajes para vestir a «Klonoa» de formas alternativas. Mencionar además que el esquema de control admite tanto el control tradicional con el Wiimote como con el mando clásico, un punto de agradecer si eres un veterano, ya que el planteamiento es tan sencillo como saltar, planear y coger enemigos u objetos. No te dejes engañar por esta simplicidad, ya que según avances tendrás que medir al milímetro tus saltos o acabarás mordiendo el polvo muchos metros por debajo de la plataforma en cuestión...



Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

A FONDO







Toca como Hannah o Miley
e interpreta sus grandes éxitos













NINTENDO DS. Wii.





TEXTOS: WILLIAM VAN DIJK

Wii

EA SPORTS GRAND SLAM TENNIS

Valoración

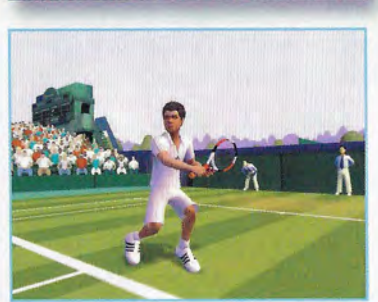
GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

Lo mejor del tenis con una pizca de sentido del humor.

Así es «Grand Slam Tennis», una de las propuestas más importantes de EA Sports para esta temporada. Bajo la promesa de contar con los principales campeonatos tenísticos de la actualidad –los grandes torneos de la ATP como Wimbledon o Roland Garros-, la compañía estadounidense nos pone a los mandos del wiimote para manejar una raqueta de la forma más realista que hemos conocido hasta la fecha. Sin duda este es el principal aliciente de «Slam Tennis», la posibilidad de disputar un torneo de gran calibre con prácticamente cualquier tenista de moda en la actualidad. Podemos confiar en disputar intensos partidos entre Rafa Nadal y Roger Federer con su particular aspecto digno de un tebeo sin perder ni un ápice de realismo en la jugabilidad. Todo haciendo uso de las canchas oficiales que podemos contemplar por televisión en estas fechas tan propensas para el disfrute del deporte rey de la raqueta. Además de la plantilla de jugadores y de su inminente propuesta por acercarse a la realidad, «Grand Slam Tennis» cuenta con un detalle que destaca por encima del resto; el uso del Wii MotionPlus, un periférico demandado por los usuarios que viene a responder a las críticas vertidas sobre el control de la consola de Nintendo. Con él todos los movimientos se recogen en pantalla al milímetro, por lo que necesitaremos medir al máximo cada gesto que realizamos. Precisamente esta es la faceta que nos encanta de este simulador, ya que depende de nosotros hacia dónde se dirija la pelota. Por fin podemos despedirnos del vetusto Wii Tenis para dar la bienvenida al nuevo rey del tenis en la consola de Nintendo.

Ficha técnica

EA Sports
Deportivo
Junio
3+
www.es.ea.com





MIDIENDO HASTA EL ÚLTIMO SUSPIRO

El Wii MotionPlus no es un requisito indispensable para disfrutar de «Grand Slam», pero qué duda cabe que emplearlo mejora notablemente las sensaciones que transmite la jugabilidad. La pelota no sólo se dirige hacia el lugar hacia el que la impulsamos con la raqueta, sino que además es capaz de percibir la fuerza del golpe que hemos realizado. Los amantes del tenis no se sentirán decepcionados con esta nueva experiencia. Impresionante.



AVERÍGUALO USANDO LA BÚSQUEDA AVANZADA DE

decine21.com

BIENVENIDOS AL CINE REAL



Los juegos gastronómico-festivos siguen en alza con mucho ritmo y sabrosura. Ahora, tendremos que ponernos al mando de un restaurante de comida rápida para que no se nos queme ni medio perrito caliente. Bienvenidos a la auténtica cocina del infierno

Que cada vez una cocina se parece más al laboratorio-hormiguero de Flipy o a un circo de tres pistas no es ningún secreto. Y es que la gastronomía va teniendo un componente lúdico-jaranero que sustituye a otras connotaciones mucho más carnales y romanas. Así, no es de extrañar que los juegos sobre piruetas en los fogones proliferen que da gusto, sobre todo en las consolas más dicharacheras y hábiles, donde podemos convertir los mandos en cucharones, espumidera, sartenes o cualquier tipo de utensilio cocinero. Tal es el caso de este simpático y adictivo juego, que nos pone en la piel del dueño de un restaurante de comida rápida que tendrá que multiplicar sus efectivos para atender a la cocina, las mesas, los clientes pejigueros y los camareros pasotas.

Todo un zafarrancho rebozado que se presenta con una guarnición de tres modos de juego: el modo historia, lleno de misiones ricas, ricas y vertiginosas; el modo libre donde podremos acceder a cualquier desafío para perfeccionar nuestras habilidades y los minijuegos, auténtica bandeja de canapés donde tendremos que enfrentarnos a comandas a toda velocidad y a otras actividades de nuestro establecimiento tales como llevar la cuenta al cliente, calmarle si se encuentra una mosca en la sopa, limpiar las mesas o, en

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

SARTÉN CON VARIOS MANGOS

▶ **Trabajo en equipo. He aquí una de las claves para que los platos salgan de rechupete y la armonía reine en el restaurante, aunque mucho nos tememos que no pillaremos ninguna estrella Michelín. Para ello, las opciones multijugadoras se antojan casi necesarias en alguna que otra ocasión. Tanto en la DS como, sobre todo, la Wii, donde podremos compartir mantel con otros tres usuarios y así preparar la pizza más salomónica a velocidad de vértigo para no soliviantar a los clientes.**

CLIENTES AL DENTE

Un factor muy importante del juego es la psicología para con los clientes. Porque los tendremos de varios tipos y cada uno tiene sus manías. Así, nos encontraremos a "grandes comedores" a los que deberemos servir los primeros para que no monten el cirio, a "expertos" que ante todo valoran un buen servicio, a "gourmets" siempre atentos a los dos graditos de más de la cocción o, en fin, el tipo «chef» controlador de todo, desde la cocina al servicio.













FICHA TÉCNICA

- Nobilis
- Simulador de cocina
- Junio
- 3+
- www.fast-food-panic.com



definitiva, atender que todo esté en perfecto orden para que el caos no se apodere de nosotros.

Rápido y bien condimentado

Como podemos adivinar, el juego es una ensalada de estrés bien aliñada. El pobre cocinero tendrá de serie ese goterón de sudor típico de los dibujos japoneses que da buena cuenta de su poco zen estilo de vida. Por supuesto, la principal premisa es la velocidad y la precisión, ya que tendremos que preparar los platos correctamente y con toda su parafernalia y etapas: elegir ingredientes, cortar, picar, remover, mezclar, freír y, cómo no, servir. Además, tendremos que controlar los pedidos para que los servicios no llegue frío ni, por supuesto, churruscados a la mesa. Porque, naturalmente, si servimos una chapuza, tendremos que repetir el plato y no tenemos todo el día. Y ya se sabe, el cliente siempre tiene la razón, así que mejor trátales bien porque si no se irán y no volverán al restaurante. También se trata de ser buen compañero en mitad de la batalla, por lo que tendremos que echar un cable a alguna camarera algo aturullada o a un cocinero sobrepasado por los acontecimientos. Ante todo, que no cunda el pánico.

Como no podía ser de otra forma, los gráficos y el sonido están acorde con la naturaleza del juego: colorido a tutiplén y tonos casi fluorescente y, por otro lado, melodías y jingles con mucha marcha, algún bufido y chirrido para mantenernos despiertos. Lo dicho, a correr si no volar y buen apetito. La diversión entre fogones está garantizada.

GUÍA DE JUEGO

Sombrerazo a Nobilis por el excelente uso de los mandos de la Wii y, sobre todo, del stylus de la DS a la hora de incorporarlo en casi el total de acciones del juego. Como debe ser, por otra parte, ya que hay juegos y franquicias que casi no han evolucionado desde la época GameBoy (¿verdad, "Pokémon"?). Así, podremos elegir el ingrediente adecuado para cada ocasión (ojo a las hamburguesas con más pisos que un rascacielos), colocar champiñones, piñas o alcaparras en la pizza, cortar la masa, hilar el huevo, controlar las mesas, remover la pasta, controlar el fuego...

Y, en el otro fogón, utilizar el WiiMote como el mango de una sartén para sofreír la cebollita o dar la vuelta a las tortillas. Algo, por otra parte, ya visto en sagas como «Cooking Mama»" pero que aquí adquiere un componente más práctico, culinario y sabroso, dentro de la naturaleza contrarreloj y casi olímpica del juego. Y ya se sabe: no es lo mismo ir rápido que acelerado. Que las prisas nunca son buenas salsas.



Wii

NEW PLAY CONTROL! DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Paso a paso y golpe a golpe de nunchaku, la Wii sigue renovando con mucho arte el catálogo de la GameCube.

Recicladores y apañados que son los chicos. Así, tras las dos entregas de «Pikmin» y «Mario Tennis», le toca el turno a otro de los hits de la casa: «Donkey Kong», que vuelve al redil y a las lianas para hacer más monerías que nunca. Como siempre, el título original de GC se amplía con controles de ritmo más modernos, niveles renovados, enemigos nuevos y más modos de juego en general. La historia sigue como siempre, centrándose en un ejército de invasores que se cuela en la jungla de Donkey Kong y roba todos los plátanos que caen en sus manos. Así que el "gorilero", hambriento y cabreado, tendrá que tomar cartas en el asunto y recoger su fruta preferida.

Sin embargo, los plátanos están esparcidos por múltiples niveles llenos de las típicas plataformas de la saga, así que tendremos que manejar el mando con mucha habilidad para llegar a todos los rincones. Gracias a los saltos mortales y los saltos escalada que podremos ejecutar, exploraremos regiones nunca antes vistas en un «DK», con una riqueza de detalles y una profundidad de campo insólitas. Aparte, también tendremos la ayuda de la "familia macaca", aunque a la hora de la verdad será el rey de la selva quien de un puñetazo en la mesa con ataques como el Manotazo al suelo para aplastar a los enemigos (y a medio bosque de paso, pobres ecologistas) o el fortísimo Ataque sónico, que además provoca una lluvia de plátanos de lo más gratificante. En fin, uno de los mejores plataformas de todos los tiempos, con más marcha y jugabilidad que nunca.

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Plataformas
- Junio
- 7+
- www.nintendo.es



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

¿QUIÉN QUIERE BONGOS?



Una de las jugadas maestras de Nintendo con este juego ha sido sustituir los bongos originales del «Donkey Konga» lanzado en 2005. Jugada también arriesgada, aunque la carga plataformera del juego permite adaptar perfectamente la dupla de salto-golpe a las características del WiiMote y Nunchaku, lo que permite no conformarse con llegar al final del nivel sino de conseguir el mayor número de plátanos posible y realizar combos de ataque con enemigos como aves, cerdos, monos o hasta mamuts. Aunque, por cierto, ojo con Bola Eléctrica y Bloque Calavera, con más mala baba que nunca.

A FONDO

TEXTOS: DIEGO ACEDO

CUERPO, MENTE Y VIDA
CUIDA LO QUE COMES

¿Te cuidas bien para tener un cuerpo saludable? ¿Sabes cuáles son tus necesidades y cómo las cubres? «Cuida lo que comes» te ayudará a conseguir el equilibrio entre ejercicio y dieta sana. ¿Y cómo? Pues comiendo. Pero bien. Todos nos obsesionamos con perder esos kilitos que nos sobran y nos matamos horas y horas en el gimnasio. Pero este esfuerzo no servirá de nada si luego no se hace una alimentación de lo más saludable. Con este título de Wii lo conseguirás contrastando y controlando las calorías consumidas y gastadas. De esta forma, podrás lograr y mantener un peso saludable de manera responsable. ¡Y seguirás todos tus progresos con la Wii Balance Board! Alcanza tu peso ideal, siempre supervisado por expertos en nutrición, y conoce qué calorías, grasas, carbohidratos y proteínas llevan tus comidas. ¿A qué nunca te habías percatado de ello? Seguro que muchas veces has ido al médico y a la pregunta de si comes bien te has quedado dubitativo.

Ahora, deberás introducir tus datos de dieta y ejercicio, y conseguir controlar y cuidar tu peso a largo plazo. Un entrenador personal te mantendrá informado diariamente de cuáles son tus avances en esta maratón por cuidar tu alimentación. También tendrás la posibilidad de crear un historial de tu dieta o bien el de toda la familia. ¡Porque esta experiencia se disfruta mucho más en familia y con amigos! Cientos de tipos de comida distintos y para todos los gustos disponibles gracias al sistema "Dime lo que comes". Te ayudará a preparar los menús de la semana y será una guía imprescindible para confeccionar las tres comidas del día. Y todo tipo de ejercicios: ¡desde cuidar a los niños hasta hacer deporte! Si desde pequeño llevas un control de las comidas cuando seas mayor tu vida será más equilibrada. ¡Un cuerpo saludable puede ser así de fácil y divertido!



FICHA TÉCNICA

- Digital Bros
- Nutrición
- Mayo
- 3+
- www.digital-bros.net

TU MENÚ IDEAL

El pan integral engorda menos que el pan blanco. El aceite de oliva es más saludable que el aceite vegetal. Todos estos consejos te harán conseguir una dieta saludable. También hay sugerencias de menús para alcanzar tu objetivo. Un ejemplo. Desayuno: café o té con leche semidesnatada o zumo de naranja. 2 tostadas de pan con jamón york o pavo. Comida: filete de lenguado a la plancha. Calabacín y arroz al vapor con finas hierbas y de postre un yogur desnatado con frutas. Y la cena: espaguetis con 120 gramos de gambas acompañado con tomate natural y tomillo con una cuchara a café de aceite de oliva. Y fruta de postre. Es así de fácil.

RHYTHM PARADISE

No empiezes a jugar sin antes ojear el libro de música del colegio. Repasa las notas blancas, las negras y el compás de un 4/4. Aunque no lo creas, en ello se basa el nuevo juego de Nintendo DS.

En «Rhythm Paradise» te toca demostrar tu sentido del ritmo a través de las 50 pruebas de las que se compone el juego. ¿Serás capaz de mover las caderas al igual que Shakira o jugar al ping-pong al ritmo que te marque la música? Agudiza tu oído para superar cada mini-juego mientras deslizas el lápiz táctil como si fuera tu batuta personal, moviéndola lo más rápido posible o dando pequeños golpes en la pantalla.

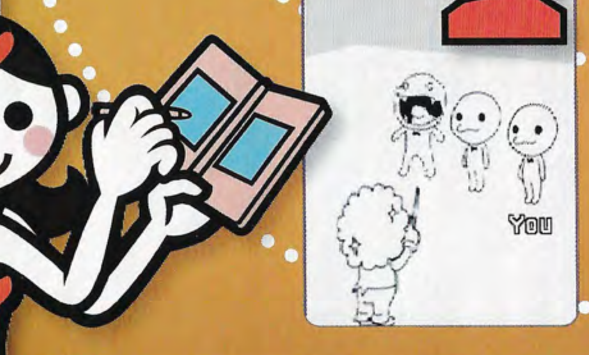
Para disfrutar de esta experiencia única, comienza seleccionando cualquiera de sus pruebas. Lo mejor es empezar por las más sencillas para terminar con los desafíos más alocados en los que los ritmos van cambiando. Una vez seleccionado, atiende a la guía interactiva. Después, pasa a la acción. Si has jugado bien o mal, el propio juego te lo dirá. No te des por vencido si te manda repetirlo. Aunque te pueda resultar sencillo, créeme que te pasarás horas intentando captar el compás.

Cuando superes el juego, aparecerá un marco plateado sobre el icono del mismo. Pero para entonces ya te habrás enganchado y ten por seguro que lucharás por obtener el grado Genial y, después, el Perfecto. Ambos niveles te permitirán ir engordando tu medallero. ¿Aceptas el reto? Afina tu oído y, si te animas iremata la faena bordando a la perfección un remix de pruebas!



VALORACIÓN

- GRÁFICOS: 3/6
- JUGABILIDAD: 4/6
- SONIDO/FX: 5/6
- ORIGINALIDAD: 5/6







¡NO MIRES A LA PANTALLA!

Este es un juego con una peculiaridad única. ¿Te habías planteado jugar con tu Nintendo DS sin mirar a la pantalla? Seguro que no. «Rhythm Paradise» es diferente y va más allá proponiendo a sus jugadores algo impensable: superar cada mini-juego con los ojos cerrados, valiéndote, únicamente, de tu oído. Lo más probable es que esto no lo consigas en las primeras partidas, pero sí cuando lo tengas dominado. Una peculiaridad única con la que el juego maximiza su valor.

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Musical
- Mayo
- 3+
- www.nintendo.es

LOS LUNNIS

¿Quién no ha canturreado alguna vez eso de "buenas noches, hasta mañana, los lunnis y los niños nos vamos a la cama"?
El caso es que nadie discute la supremacía de estos muñecos de trapo, inspirados claramente en los electroduendes, dentro de las franjas infantiles de la TV. Por tanto, ya estaba tardando su videojuego, por lo que 505 Games, tirando de su amplia experiencia en dicho "target", acaba de lanzarlo al mercado, en colaboración con el estudio andaluz Legend Studios. Así, el título se compone de un pequeño argumento donde tendremos que buscar el libro Mágico de Lubina, y diversos minijuegos a través de los cuales los más pequeños podrán divertirse a la vez que realizarán diversas actividades educativas con sus personajes favoritos, como tocar música, lavarse los dientes, o reciclar, entre otras. En total tendremos veintidós pequeños retos que pondrán a prueba la habilidad, los reflejos y la memoria del jugador. Además, traerá los videoclips (Intro Lunnis, Somos Piratas y el Ska de Lucho, entre otros) y las canciones originales (Hacer amigos es lo que me gusta, Los auriculares y Somos Lunnis de Lunalunera entre otras) de la serie de televisión. Un look de lo más simpático y colorido, todos los personajes y escenarios originales (Lunnis Park, bosque Lunni, la nave de Lula o la cueva del pirata Lucanero) y un uso completo de las características de la DS (tanto micro como pantalla táctil, ya que el juego es totalmente controlable con el stylus) definen un juego que hará las delicias de los peques.


UP&DOWN

Estupendo afán pedagógico y completo recorrido por el universo "lunnesco".

Demasiada dependencia de los minijuegos. Algo corto y facilón, pero tan poco hay que pedirle peras al olmo.



Compañía: Digital Bros | Género: Aventura/Minijuegos | Lanzamiento: Junio | 3+

DIVA GIRLS
ESTRELLAS EN CONCIERTO

Salta al escenario y conviértete en una estrella del pop. Para ello debes formar tu banda e intentar dominar la guitarra, el bajo, la batería y teclados.
¡Siéntelo! Las Diva Girls han vuelto y te van a enseñar los pasos más divertidos. Ellas son Kelly, Gabrielle, Alyssa y Madison. En esta ocasión tu cometido será el de llegar a ser una estrella del pop. Dale al stylus con mucho estilo para crear a una gran artista. Lo podrás hacer en 8 impresionantes escenarios y 14 localizaciones, cada una con su propio campeón al que derrotar, donde podrás lucirte ante todos tus fans. Y si desbloqueas el modo álbum descubrirás tu lado bueno. ¡Por fin las Diva Girls van a enseñar todo el ritmo que llevan dentro! . En Fiesta City las chicas entrarán en la competición de baile más dura del mundo y nadie les va a regalar nada -se enfrentarán a b-boys, princesas, chulos de discoteca y gogós para ganar. Pero, ¿podrán las Diva Girls sobrevivir al enfrentamiento con sus propias amigas? Sigue el ritmo en la pantalla táctil para hacer los pasos de baile. Con alucinantes avances y movimientos, incluyendo 15 especiales a dominar. Y una fantástica música con la que bailar (con estilos diferentes). Recuerda, tienes disponible un modo historia, partida rápida y multijugador. Acaso el amor también se cruzará en la vida de las Divagirls. Y es que ir de gira, promete.

UP&DOWN

Si eres fan de las Diva Girls y te gusta la música te lo vas a pasar muy bien con este título tan divertido.

Se echa en falta algunos minijuegos para sacarle un mayor partido a las posibilidades que ofrece la DS.



Compañía: Digital Bros | Género: Música | Lanzamiento: Mayo | 3+

TEST



www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

Sólo en El Corte Inglés

39*€



Incluye juego Cocina Conmigo

LG KU990 y Nintendo DS Lite



*PVP LG KU990 VF contrato 0€ válido hasta el 30/06/09 para portabilidades con planes de precio con franquicia igual o superior a 25€ (29€ IVA incluido) con permanencia de 18 meses. Incluido el Canon Digital. Promoción consola Nintendo DS Lite a 39€ (incluye "Cocina Conmigo") sólo en El Corte Inglés con el alta, portabilidad o migración del LG KU 990 hasta el 30/06/09 o fin de existencias. 5.000 unidades.

Promoción válida del 29 de mayo al 30 de junio de 2009.

www.elcorteingles.es



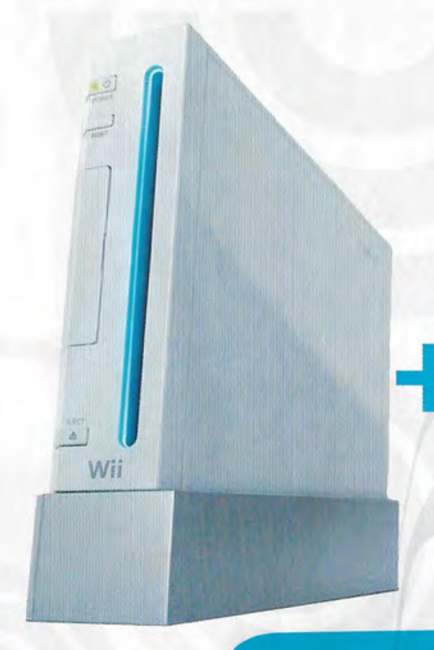






www.elcorteingles.es

PROMOCIONES







Consola Wii + Wii Sports + Super Smash Bros

269,95€

Nintendo DSi

164,90€ unidad















Juegos Pokémon

9,95€



www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

PS3 80gb + Little Big Planet + Virtua Tennis 09

349,90€

PS2 89,90€

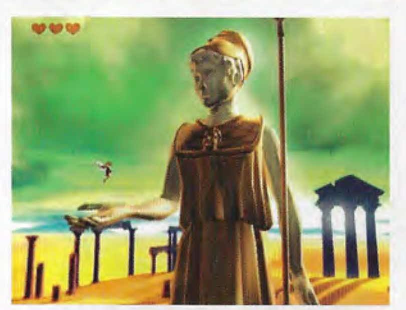
PSP 3000 colores + Agent Clank

179,90€

ESTE MES, LA COSA VA DE PLATAFORMAS

El primer título que traemos a colación es «Icarian: Kindred Spirits», que nos remonta a la mitología griega con sus dioses, monstruos y escenarios. «Braid» es otro bombazo, un título de referencia para el resurgimiento del género de las plataformas en 2D.





WiiWare

Icarian: Kindred Spirits

«Icarian» es el vivo ejemplo de que no hace falta un gran presupuesto para hacer un juego divertido. La sencilla mecánica de las plataformas se adereza con un inteligente uso del mando de Wii para invocar los poderes de los dioses e invocar rayos, alterar el escenario y controlar los vientos, entre otras cosas. La protagonista del juego es una muchacha alada llamada Nyx que recorre variopintos escenarios y se enfrenta a arpías, sátiros y otras criaturas mitológicas que le salen al paso en su búsqueda del caído Ícaro. El hecho de poder "volar", aunque sea de forma limitada, contribuye a que la jugabilidad sea realmente única y la acción en riguroso 2D nos retrotrae a una época del videojuego que, afortunadamente y gracias a títulos como éste, parece que todavía no se ha perdido. Mucha imaginación, sencillez y una dirección artística excepcional y evocadora hacen de éste un juego que ningún aficionado al género querrá perder de vista.



XBOX LIVE arcade

Braid

Una princesa capturada. Un héroe que parte en su búsqueda. Montones de obstáculos para sortear. ¿Te suena el argumento? ¡Pues claro que sí, más clásico no puede ser! Pero Braid no se conforma con arañar la superficie, sino que explora más a fondo el tema y, de paso, presenta un montón de fascinantes puzles para resolver, una estupenda banda sonora y hermosos paisajes para recorrer. La acción es en rigurosas 2D, pero aquí la novedad está en la manipulación del tiempo. Con solo pulsar un botón, puedes "rebobinar" la acción y corregir un paso mal dado. Sin embargo, la cosa no es tan simple. Hay objetos que no se ven afectados por el retroceso temporal y, a medida que avanzas en el juego, la mecánica de manipular el tiempo adopta nuevas e ingeniosas variantes que se explotan al máximo en el planteamiento de los puzles. Es cierto que a veces pueden resultar desconcertantes, pero siempre tienen una solución lógica y muy satisfactoria. Un juego para pensar y disfrutar a partes iguales.






Informe D(escarga)

Tras el éxito de los pack de mapas 1 y 2 de «Call of Duty: World at War», le toca el turno a «F.E.A.R 2: Project Origin» para actualizarse con nuevo contenido. El pack "Toy Soldiers" ya está disponible para descargar de forma gratuita, con tres nuevos mapas en los que los jugadores se ven reducidos de tamaño y tienen que combatir dentro de máquinas de pinball, el laboratorio de un hospital o un parque de arena. En mayo también estará disponible para descargar un nuevo modo multijugador con armaduras de batalla y a finales de verano se esperan nuevos niveles para el modo individual y mapas multijugador. Se nota que vamos a tener «F.E.A.R. 2» para rato.

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

X-Men Orígenes (PS3/Xbox360)

Apunta bien los pasos que debes seguir para conseguir el traje clásico de Lobezno.

En PS3: pulsa X, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, X, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, R3 durante el juego. Si lo has hecho correctamente, podrás escoger el nuevo traje desde el menú principal.

En Xbox 360: pulsa A,X,B,X,A,Y,A,Y,A,X,B,B,X, R3 durante el juego. Si lo has hecho bien, ya podrás seleccionar el nuevo traje desde el menú principal.

Pikmin 2 (Wii)

Cómo desbloquear el Modo Reto: la clase se encuentra en el área situada en el lago, que está en la tercera zona del juego.
Una vez desbloqueado, coge un grupo de Pikmin amarillo, rojo y blanco. No se necesitan los azules.
Lucha contras los insectos eléctricos y consigue llegar hasta la base del nivel 5. Allí lucha contra la araña mecánica con un pequeño grupo de Pikmin amarillos. Cuando venzas a la araña aparecerá una llave. Hazte con ella y sal del nivel saltando en el géiser. Así tendrás el modo disponible en el menú principal.

Desbloquear secuencias de vídeo y créditos: colecciona todos los tesoros y rescata a Looie. Completa todos los modos arenas y obtén el rango flor. Debes obtener también 10.000 pocos.



Club de fans

Dragon Ball

Soy fan de Dragon Ball. ¿Cuándo saldrá el próximo y para qué plataformas?
Almudena Blanco (Zaragoza)

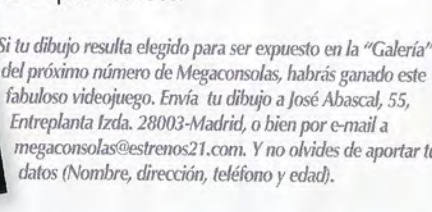
A todos nos gusta el verano y lo disfrutamos a tope. Pero es justo después de la época estival cuando comienza el bombardeo con los mejores juegos del año. Así que, vuelta y vuelta al sol y ¡qué llegue el otoño! Porque uno de los títulos que verá la luz en esas fechas es «Dragon Ball». Es una de las grandes apuestas de Namco Bandai y te vamos a contar alguna de sus novedades. La primera hace relación al título, que será distinto según la plataforma a la que vaya dirigido. «Dragon Ball: Racing Blast» será la versión de PlayStation 3 y Xbox360 y tendrá unos gráficos impresionantes y sonido en HD, con escenarios destruibles y nuevas características de los personajes mejorados. El «Dragon Ball: Reveng of King Piccolo» llega en exclusiva para Wii dispuesto a emocionar a los aficionados con la primera aparición de la historia original de Dragon Ball en un increíble 3D. Se volverá a los primeros días de la historia de Dragon Ball y se añade una mezcla de acción y aventura. Por último, «Dragon Ball: attack of the saiyans» saldrá en DS y comprenderá la disputa del Torneo Mundial y la triunfante derrota de Piccolo por parte de Goku. Los jugadores tomarán el papel de Goku y viajarán por el universo de DBZ desde la jungla hasta las Montañas Nevadas en su búsqueda de la victoria.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria



El poderío de Kratos vuelve de nuevo a nuestra Galeria con el dibujo de Ángel Guisado González (Badajoz), de 15 años. De premio se gana el videojuego «Rock Band ACDC» para Xbox 360.



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).



NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **X-Men Orígenes (Multi)**
Lobezno con sus afiladas garras nos ha hecho sacar a todos nuestro instinto animal para poder sobrevivir. Hemos vivido combates increíbles.

2. **Virtua Tennis (Multi)**
Cada punto nos ha hecho sudar la gota gorda. Para mejorar el revés y hacer más aces por partido seguiremos practicando unas cuantas horas.

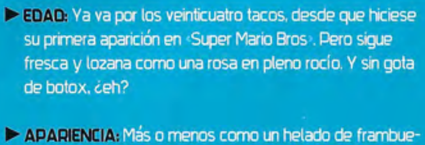
3. **EA Sports Active (Wii)**
¿Tu figura todavía no es la deseada para el verano? Pues a castigar el cuerpo con este juego y a perder más kilitos. ¡Lo hemos comprobado!

4. **Fuel (Multi)**
Carreras a una velocidad de vértigo en medio del desierto. El desafío resulta muy atractivo para echarse muchos piques con los amigos.

5. **Henry Hatsworth (NDS)**
Este "gentleman" británico derrocha notas de humor a su paso. A esto se une numerosos puzzles por resolver que agudizan tu ingenio. Entretenimiento asegurado.

Retrato Rob

Princesa Peach



▶ **EDAD:** Ya va por los veinticuatro tacos, desde que hiciese su primera aparición en ‹Super Mario Bros›. Pero sigue fresca y lozana como una rosa en pleno rocío. Y sin gota de botox, ¿eh?

▶ **APARIENCIA:** Más o menos como un helado de frambuesa con chorreras. Pero las apariencias engañan, desde luego, porque la "Barbie monárquica" puede ser la más fiera de las guerreras si se pone. O incluso dárselas de "sport girl" luciendo palmito y ombligo en las sagas tenis y golf de su compadre Mario. También la hemos visto de amarillo chillón, pendientes florales y cabello marrón es un alarde de estilismo kamikaze.

▶ **CURRÍCULO:** Eterna gobernanta del Reino Champiñón (lo más parecido a Mónaco para Nintendo), Peach vivía tan feliz rodeada de sus lacayos Toad cuando fue secuestrada por Bowser, circunstancia que se ha repetido tantas veces que la pobre ha desarrollado un complejo del "día de la marmota". Hasta que en su juego estelar ‹Super Princess Peach› para DS se dio la vuelta a la tortilla y fue ella quien rescató a Mario, que ya estaba hasta el moño dorado de tanto machismo.

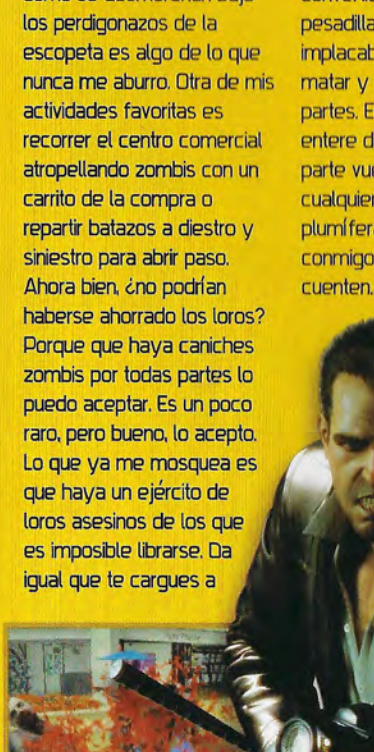
▶ **ARMAS:** Ya decíamos que las apariencias dan gato por liebre, porque aquí la melocotoncilla ha desplegado un catálogo de ataques de impresión: golpes de parasol (que también le servía de paracaídas), bombas vegetarianas (ella es así) y hasta un arma muy de mujer: caderazos limpios con explosivo resultado.

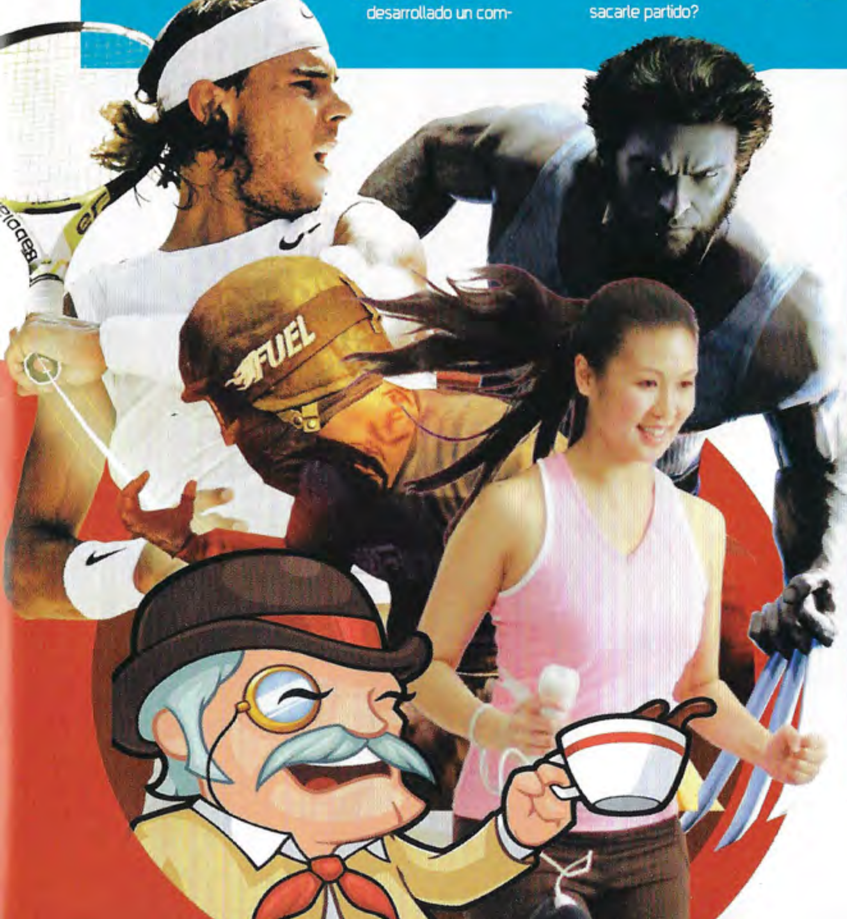
▶ **FUTURO:** Firmemente asentada en el planeta mariófilo, la princesita nos seguirá proporcionando glamour y contundencia en sucesivas aventuras de la franquicia. En sus últimas hazañas en "Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos" o "Mario Party 8" seguía tan tímida como siempre, pero en ‹Super Mario Galaxy› explotaba su carácter femenino como solo ella sabe. ¿A qué espera Hollywood para sacarle partido?

Te lo dice Galibo ...

El loro que no cesa

Esto de jugar a ‹Dead Rising› en Wii tiene su encanto, lo admito. El género zombi es una de mis pasiones y apuntar a un grupo de ellos con el mando de Wii y ver cómo se desmoronan bajo los perdigonazos de la escopeta es algo de lo que nunca me aburro. Otra de mis actividades favoritas es recorrer el centro comercial atropellando zombis con un carrito de la compra o repartir batazos a diestro y siniestro para abrir paso. Ahora bien, ¿no podrían haberse ahorrado los loros? Porque que haya caniches zombis por todas partes lo puedo aceptar. Es un poco raro, pero bueno, lo acepto. Lo que ya me mosquea es que haya un ejército de loros asesinos de los que es imposible librarse. Da igual que te cargues a uno, al poco rato llega un nuevo loro para sustituir a su camarada caído y seguir dando la tabarra. Los zombis no son un problema, pero estos pajarracos se han convertido en mi mayor pesadilla: son feroces, implacables, difíciles de matar y están por todas partes. En serio, como me entere de que en la segunda parte vuelve a haber cualquier amenaza plumífera similar, conmigo que no cuenten.





Foro abierto

Hola, no tengo ninguna consola y quería saber si me podíais recomendar alguna para comprarme.
Pablo Aguete (mail)

Cuestión difícil de resolver. Te vamos a hacer una división en tres apartados para que te decantes por la que más se ajuste a lo que estás buscando. En cuanto a calidad y gráficos realistas, la PS3 y Xbox 360 están un escalón por encima del resto. Luego, la Wii domina el apartado de la experiencia colectiva y social ya que ofrece un sistema único de juego y muy atractivo para muchas personas. Por último, si eres de los que te mueves y viajas mucho lo mejor es que te hagas con una portátil. La nueva DSi y la PSP con un amplio catálogo de juegos son buenas elecciones.

Tengo la Wii y espero con ganas que salga el «Dead Space». Lo jugué en PS3 y Xbox 360 y quería saber si mantendrá las mismas características.
Marcos Torrejón (Alicante)

Vamos por partes. En primer lugar, te podemos adelantar que la posible fecha de su salida al mercado será en octubre. Este juego de acción y horror estará protagonizado por Lexine, encargada de dirigir a un grupo de colonos espaciales lejos de la colonia minera Aegis VII, infectada por un peligroso virus. Quédate tranquilo, este título adoptará el estilo de un shooter de pistola y conservará toda la emoción y la casquería que tuvo en Xbox 360 y PS3.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



ACCESORIOS DE PUCCA

Una NDS más colorida

Si te has divertido con las aventuras de esta diablura de niña, estás de enhorabuena. Ahora tienes disponible en tu DS un completo kit con todo tipo de accesorios distribuidos por Indeca. Así, podrás disfrutar en tu DS lite y DSi de un kit que incluye: bolsa de transporte, 4 cajas para juegos, correa de mano y de hombro, llavero, stickers personalizados, gamuza limpiadora, auriculares, 2 pantallas protectoras, 2 stylus y un stylus para pulgar. Y para protegerla de los golpes tienes la bolsa de transporte, con bolsillo exterior e interior para guardar juegos y accesorios. Además, incluye correa de mano, tiradores personalizados y es de material resistente. Finalmente, elige entre tres modelos diferentes de calcetines de transporte de DS, también disponibles en PSP... ¡Lleva siempre contigo la sonrisa de Pucca!

TARJETA LEXAR

La mejor memoria para tu DSi

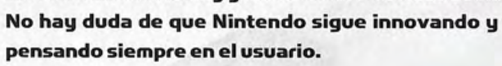


Ya puedes almacenar mucha información en tu Nintendo Dsi. La tarjeta Lexar, distribuida por Herederos de Nostromo, sacará el máximo partido al lector de tarjetas de memoria SD, que incorpora como novedad la nueva versión de la portátil de Nintendo. Podrás adquirirla de 2, 4 y hasta 8 Gigas. Lexar permite almacenar información con máxima seguridad y total garantía. Las mejores fotos, tus temas de música o archivar los juegos preferidos no supondrán un impedimento. Disponer de toda la información guardada en el aparato es posible gracias a este dispositivo de alta capacidad de almacenamiento, sin importar el tamaño. ¡Sácale rendimiento a tu Nintendo DSi!

WII MOTION PLUS

En junio llega la nueva revolución de Nintendo

Nintendo prepara una nueva revolución en el mercado de los videojuegos. A partir del 12 de junio estará a la venta Wii MotionPlus, un periférico que mejorará el nivel de precisión y manejo del mando de Wii. Estas mejoras en el control se lucirán aún más cuando se lance «Wii Sports Resort» el 24 de julio, la secuela del exitoso «Wii Sports». «Wii Sports Resort» parte de la idea de diversión en grupo y del manejo intuitivo del juego que ofrece Wii Sports y los lleva a otro nivel, introduciendo nuevas actividades deportivas para mover el cuerpo como duelos de espadas o conducir motos acuáticas. Pero el accesorio será también compatible con títulos como «Virtua Tennis 2009», «Grand Slam Tennis» y «Tiger Woods PGA Tour 10». Hasta el giro más suave de muñeca o del cuerpo se verá reproducido con exactitud en la pantalla del televisor, permitiendo a los usuarios que se puedan sumergirse aún más en la experiencia del juego. Wii MotionPlus está diseñado para acoplarse fácilmente al mando de Wii. "Wii MotionPlus volverá a crear sensación de control intuitivo, llevando la experiencia de juego a un nuevo nivel de realismo", afirma Laurent Fischer, Director de Marketing y Relaciones Públicas de Nintendo Europa.


No hay duda de que Nintendo sigue innovando y pensando siempre en el usuario.





THE SPIRIT

Desfile de chicas cañones

Blu-ray Disc

Sobre las oscuras calles infestadas de crímenes, un vengador enmascarado vigila. Denny Colt era uno de los mejores policías de Central City hasta que la bala de un gangster acabó con su vida. Ahora el destino le ha traído de vuelta del más allá como Spirit, un héroe callejero que se enfrenta a seductoras enemigas como la voluptuosa Sand Saref y la encantadora Silken Floss. Gran adaptación de uno de los clásicos del cómic estadounidense. La ejecuta otro nombre clave del tebeo, pero del actual: Frank Miller. Esta película se convierte en una pasarela por la que desfilan auténticas chicas cañones: Eva Mendes, Scarlett Johansson, Paz Vega, Sarah Paulson y Stana Katic. ¡Sube el nivel de tu testosterona!





ERRORES. EL MOTIVO POR EL QUE ALGUNOS SUPERHÉROES LLEVAN MÁSCARA.

consigue ya
TU EDICIÓN ESPECIAL
EL 28 DE MAYO con un poder exclusivo

SALVAR EL MUNDO ES SÓLO UNA OPCIÓN

Descárgate la demo gratuita en PlayStation®Store.

infamousthegame.com

inFAMOUS
SPECIAL EDITION



PLAYSTATION 3